



★ TOUR DE JEU ★

- 1/ **PHASE ÉVÉNEMENT** Piochez 1 carte événement pour chaque terrain en jeu et appliquez son effet.
- 2/ **PHASE COMMANDOS** Chaque commando effectue ses actions.
- 3/ **PHASE ENNEMIE** Activez les ennemis en 3 étapes (renfort, déplacement, tir).
- 4/ **PHASE DE FIN DE TOUR** Vérification du succès ou de l'échec de l'opération.

★ ACTIONS DES COMMANDOS ★

Chaque commando dispose de 3 PA. L'ordre du tour est libre.

- ★ Ramasser ou se débarrasser d'équipement (0 PA).
- ★ Faire exploser une charge de TNT placée du côté rouge (0 PA).
- ★ Se déplacer sur une tuile adjacente (1 PA).
- ★ Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne (2 PA).
- ★ Sortir par une trappe (1 PA). Met fin aux actions du commando.
- ★ Débloquer une trappe (1 PA).
- ★ Attaquer en combat rapproché (1 PA) en étant furtif sur la tuile de la cible.
- ★ Tirer (1 PA) : lancer le nombre de dés de l'arme utilisée.
Tout dé dont le résultat est supérieur ou égal au chiffre inscrit sur la tuile visée touche.
- ★ Utiliser un équipement (1 PA).
- ★ Éteindre une alarme (1 PA). Une seule fois par terrain !
- ★ Interagir avec un objectif (coût variable).
- ★ Économiser un point action (1 PA). Prenez un pion "+1 PA" pour l'utiliser plus tard.



★ PHASE ENNEMIE ★


- 1/ **RENFORT** Piochez et placez sans le regarder 1 pion ennemi - **2 pions** si l'alarme est activée - sur chaque tuile en contact avec un pion entrée ennemie.
- 2/ **DÉPLACEMENT** Déplacez chaque ennemi d'1 tuile : vers le commando visible le plus proche ou, s'il n'y en a pas, dans la direction indiquée au bas de la carte événement. Les ennemis protégeant un pion triangulaire ne se déplacent pas.
- 3/ **TIR** Un groupe d'ennemis tire en priorité sur un commando visible présent sur sa tuile, sinon sur une tuile adjacente contenant un commando visible.

★ FURTIVITE ★

Devenir furtif

- ★ Se déplacer sur une **petite** tuile.
- ★ Se déplacer furtivement sur une tuile **moyenne**.
- ★ Utiliser un uniforme allemand sur une tuile sans ennemis.

Devenir visible (alarme déclenchée)

- ★ Se déplacer (non furtivement) sur une tuile **moyenne**.
- ★ Se déplacer sur une **grande** tuile.
- ★ Utiliser une arme avec .
- ★ Découvrir un pion "repéré" sur une tuile avec un ennemi.
- ★ Rater un test de furtivité (1 ou 2 sur le dé).